

**REPRESENTASI PARODI *SUPERHERO* DALAM
PENCIPTAAN SENI LUKIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

I PUTU DEDE SUWIDNYA

NIM 091 2015 021

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2014

**REPRESENTASI PARODI *SUPERHERO* DALAM
PENCIPTAAN SENI LUKIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

I PUTU DEDE SUWIDNYA

NIM 091 2015 021

Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)
dalam bidang Seni Rupa Murni
2014

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Berjudul:

REPRESENTASI PARODI *SUPERHERO* DALAM PENCIPTAAN SENI LUKIS diajukan oleh I Putu Dede Suwidnya, NIM 091 2015 021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dapat diterima oleh Dewan Tim Penguji pada tanggal dan telah memenuhi syarat untuk unruk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Drs. Titoes Libert, M.Sn
NIP NIP 19540731 198503 1 001

Pembimbing II/Anggota

I Gede Arya Sucitra, S.sn, M.A
NIP 19670118 199802 1 001

Cognate /Anggota

Drs. Wardoyo Sugianto
NIP 19500329 197603 1 002

Ketua Jurusan Seni Murni/
Ketua Program Studi Seni Rupa
Murni/Ketua/Anggota

Wiwik Sri Wulandari, S.Sn., M.Sn.
NIP 19760510 200112 2 001

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP 19590802 198803 2 002

Karya ini ku persembahkan kepada:
Terutama kepada Keluarga tercinta atas segala dukungannya baik
secara materi maupun moral yang tak pernah ada habisnya
sehingga saya bisa setegar dan sehebat sekarang ini.
Serta sahabat-sahabat yang selalu ada menemani dalam setiap
aktifitas baik dalam bidang berkesenian dan diluar seni, Semangat
Terus percayalah dengan kemampuan diri.
Terimakasih Salam Sejahtera.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa “*Ida Sang Hyang Widhi Wasa*” atas segala rahmat dan petunjuk-Nya, sehingga Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni dengan judul REPRESENTASI PARODI *SUPERHERO* DALAM PENCIPTAAN SENI LUKIS dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata 1 (S-1) Minat Utama Seni Lukis, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis sadari tulisan dalam laporan ini terdapat kekurangan maupun kesalahan, untuk itu sebelumnya dihaturkan permohonan maaf sehingga menjadi koreksi, dan kelak akan berguna bagi penulisan selanjutnya, serta memberi arti dan manfaat bagi para pembaca.

Banyak kendala baik secara internal maupun eksternal yang dihadapi dalam penyusunan Tugas Akhir ini. Berbagai bantuan dibutuhkan dari orang-orang baik secara fisik, moral, materi, maupun dukungan spiritual sehingga Penciptaan Tugas Akhir Karya Seni ini dapat diselesaikan. Untuk itu saya ucapkan terimakasih kepada:

1. Drs. Titoes Libert, M.Sn., selaku pembimbing I yang telah memberikan saran-saran dan arahan dalam penciptaan karya seni maupun penulisan laporan Tugas Akhir.
2. I Gede Arya Sucitra, S.Sn., M.A., selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan cara penulisan laporan, masukan-masukan mengenai visual karya.
3. *Cognate* Drs. Wardoyo Sugianto.

4. Yoga Budhi Wantoro, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Wali yang memberi bimbingan semasa kuliah di Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Wiwik Sri Wulandari, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
6. Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Prof. Dr. A. M. Hermien Kusmayati selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh Dosen Seni Rupa Murni yang memberikan ilmu pengetahuan baik secara teori maupun praktek.
9. Seluruh Staff dan Karyawan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
10. Kedua orang tua I Wayan Suparta, S.Sn., dan Ni Nyoman Widiani atas dukungan semangat dan materi, serta Adik saya Ni Kadek Suwidnya Febrianti, terimakasih atas dukungannya selama ini.
11. Seluruh anggota PION (Apem, Kacor, Gunk Ari Daki atau Bantot, Akut, Tembles tahu Ponk, Aga blast, Gogon) ayo beradu argumen dan kita tampil lagi, Sanggar Dewata Indonesia, KMHD ISI, Shado Fc, Palang.
12. Bli Fery andika, editan dan segala macam percetakan, Bli Kenak atas sharingnya selama masih di Yogyakarta, Bli Gepeng Dengan Spirit dan *ngelawarnya*, Bli Palguna, Bli Dewa Mustika, Bli Lampung, Bli Tantin dan teman-teman ("Bli" Cupruk, Golek, Bejo SRN, Martil, Rahwono,

Sindu, Suyadnya, Valasara, AAn J) (Sastra Wibawa a.k.a Cureks , Sedul, Klepon Sucipta.)

13. Seluruh Mahasiswa/i ISI Yogyakarta dan teman-teman seperjuangan 2009

Adib, Ibeng, Komeng, Leon, Fandy, Taufik, Dimas, Rommy, jihan, Udien, Wiwik, Sasih, Lisani, Ucha, Alex, Sulfa, Wisnu (LeLe), Bayu Adi W, Bayu Murti, Hasan Agus, Eka S, Stanley, Matheus, Afdal, Oki, Jamesbi, Aki Matsudaira, JokoTriyoso, SK Hidayat, Opel, Nawir, Lino, Budi S, yang lagi membuat Tugas Akhir dan sudah selesai studi ISI Yogyakarta. dan teman2 angkatan 2010 Sarah K, Harind D, Yeny, Fajar, Andrik, Bobby, Rengga, Mario, Dodot, Anjani, Andi P, Septyan, Cikol, Dadang, Idham, Rahmat E, Wahyu. Dan semua angkatan 2010.

Karya seni tidak ada yang sempurna, untuk itu diharapkan kritik dan saran yang membangun dari masyarakat seni yang nantinya dapat memberikan kontribusi kepada penulis untuk selanjutnya menciptakan karya-karya yang lebih menarik dan bermanfaat.

Yogyakarta, Juli 2014

I Putu Dede Suwidnya.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL - I.....	i
HALAMAN JUDUL - II.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan	2
B. Rumusan Penciptaan	8
C. Tujuan dan manfaat	9
D. Makna Judul.....	10
BAB II. KONSEP	
A. Konsep Penciptaan	13
B. Konsep Perwujudan	18
C. Konsep Penyajian	26
BAB III. PROSES PEMBENTUKAN	
A. Bahan	27
B. Alat.....	31
C. Teknik.....	33
D. Tahap Pembentukan	34
BAB IV. TINJAUAN KARYA	40
BAB V. PENUTUP	61
DAFTAR PUSTAKA.....	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar Acuan	Halaman
Gb. 1. I Nyoman Masriadi, <i>Book Lover</i> , 2008	16
Gb. 2. Heri Dono “ <i>A Contemporary Theater</i> ”, 2008	17
Gb. 3. Eddie Hara “ <i>Mr. Big Mouth & His Companions</i> ”, 2013	18
Gb. 4. DC Comics & Marvel Comics “ <i>Superhero America</i> ”	19
Gb. 5. Indonesian Superhero	20
Gb. 6. Wayang Kamasan.....	20
Gb. 7. Superman	24
Gb. 8. I Putu Dede Suwidnya, “ <i>Neo Superman</i> ”, 2013.....	25
Gambar Tahap Pembentukan	
Gb. 9. Persiapan alat-alat dan bahan-bahan.....	36
Gb. 10. Menemukan gagasan dengan cara studi pustaka	36
Gb. 11. Proses Pembuatan Kanvas.....	37
Gb. 12. Proses sketsa pada kertas.....	37
Gb. 13. Proses pemindahan sketsa dan pemberian warna dasar tahap pertama....	38
Gb. 14. Tahap penyelesaian dengan penambahan objek dan memberi penekanan pada beberapa bagian yang diinginkan.....	38
Gb. 15. Tahap finising dengan penambahan tanda tangan.....	39
Gb. 16. Tahap finising dengan memberi <i>Varnish</i>	39

Gambar Karya	Halaman
Gb. 17. <i>“Neo Superman”</i> Akrilik pada Kanvas, 120 cm x 100 cm, 2013	41
Gb. 18. <i>“Sisa-sisa ruang”</i> Akrilik pada Kanvas, 100 cm x 150 cm, 2013	42
Gb. 19. <i>“Dunia dalam genggamannya”</i> Akrilik, cat semprot pada Kanvas, 90 cm x 140 cm, 2014.....	43
Gb. 20. <i>“Tumbuh taring”</i> Akrilik, cat semprot pada spons, 100 cm x 100 cm, 2014.....	44
Gb. 21. <i>“Terbakar ambisi dan obsesi”</i> Akrilik, cat semprot pada Kanvas, 150 cm x 160 cm, 2014.....	45
Gb. 22. <i>“I’M Legend”</i> Akrilik pada Kanvas, 170 cm x 140 cm, 2014	46
Gb. 23. <i>“Makan Besar”</i> Akrilik pada Kanvas, 80 cm x 100 cm, 2013	47
Gb. 24. <i>“Dilema Sang Pahlawan”</i> Akrilik pada Kanvas, 120 cm x 100 cm, 2013	48
Gb. 25. <i>“Dongeng tentang bumi yang sejahtera”</i> Akrilik pada Kanvas, 80 cm x 100 cm, 2014	49
Gb. 26. <i>“Pencarian Jati Diri”</i> Akrilik pada Kanvas, 100 cm x 120 cm, 2014	50
Gb. 27. <i>“Penuding yang sakit hati”</i> Akrilik, cat semprot pada Kanvas, 170 cm x 140 cm, 2014	51
Gb. 28. <i>“Negosiasi untuk toleransi”</i> Akrilik pada Kanvas, 130 cm x 100 cm, 2014	52
Gb. 29. <i>“Negri para Superhero”</i> Akrilik, cat semprot pada Kanvas, 80 cm x 100 cm, 2014	53
Gb. 30. <i>“Stories in My Bed”</i> Akrilik, cat semprot pada spons, 100 cm x 120 cm, 2014.....	54
Gb. 31. <i>“Predator Wanita”</i> Akrilik pada Kanvas, 100 cm x 120 cm, 2013	55
Gb. 32. <i>“Indonesia dalam Kemasan”</i> Akrilik pada Tripleks, 122 cm x 122 cm, 2014	56
Gb. 33. <i>“Ulang tahun ke-45”</i> Akrilik pada Kanvas, 100 cm x 130 cm, 2014	57

Halaman

Gb. 34. " <i>Pecah belah negriku</i> "	
Akrilik pada Kanvas, 60 cm x 75 cm, 2014	58
Gb. 35. " <i>Kudeta</i> "	
Akrilik pada Kanvas, 130 cm x 140 cm, 2014	59
Gb. 36. " <i>Kehidupan yang Keras</i> "	
Akrilik pada Kanvas, 140 cm x 160 cm, 2014	60



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN 1 : Foto dan Biodata Mahasiswa.....	66
LAMPIRAN 2 : Foto Display Pameran.....	71
LAMPIRAN 3 : Foto Situasi Pameran.....	72
LAMPIRAN 4 : Foto Poster Pameran	73
LAMPIRAN 5 : Katalog	74



BAB I

PENDAHULUAN

Karya seni rupa merupakan sebuah teks bahasa visual dari penciptanya. Lukisan merupakan hasil penggabungan dari pengalaman artistik dan estetika terhadap objek permasalahan, tertentu yang diamatinya dan diungkapkan dalam karya rupa dengan media dan teknik yang dikuasai.

Karya seni rupa memiliki karakteristik tersendiri melalui gaya yang berbeda, sehingga memiliki kekuatan dan keunikan dari kedalaman makna pada sebuah karya. Dapat dilihat dari sudut pandang estetika terutama pada sisi bentuk, gaya dan makna. Karya seni mampu menggugah perasaan batin seseorang ketika karya tersebut diperbincangkan secara luas, sebab karya seni memiliki interpretasi yang subjektif.

Seni sebagai salah satu unsur kebudayaan yang tidak dapat dipisahkan dari keberadaan setiap manusia. Terciptanya karya seni berawal dari kemampuan mencipta dalam mengekspresikan pengalaman estetis yang ada di sekelilingnya. Proses penciptaan karya seni meliputi beberapa macam faktor yang mendorong untuk mengungkapkannya, baik secara spontan atau bertahap dalam mencapai nilai artistik. Faktor yang sangat utama yaitu objek yang dominan mempengaruhi dalam berekspresi secara bebas. Salah satu rangsangan yang menghasilkan sebuah karya dapat melalui pengungkapan yang bersifat imajinatif. Seperti yang diungkapkan Soedarso Sp. bahwa, “Karya seni yang dihasilkan seniman selalu berkaitan erat dengan hal-hal yang melatarbelakangi proses kreatif dalam

berkesenian dan serangkaian pengalaman-pengalaman yang memuat berbagai persoalan.”¹

Suatu karya seni tidak dapat dilepaskan dari pengalaman estetik dalam kehidupan bermasyarakat. Pengaruh lingkungan yang bersentuhan dengan keseharian dapat memberikan sumbangan ide dalam menciptakan sebuah karya. Permasalahan tersebut menangkap moment tentang perubahan kondisi sosial saat ini, sehingga hal tersebut berpotensi menjadi sebuah gagasan yang menarik.

A. Latar Belakang Penciptaan

Ketertarikan terhadap karya Pop Art terutama ikon populer seperti tokoh komik *Superhero* berawal dari kegemaran membaca dan menonton film sejak usia tujuh tahun. Pengalaman tersebut teringat kembali dari kenangan masa kecil disaat menonton bersama teman-teman sebaya di kampung halaman yaitu di Denpasar, Bali. Film *Superhero* saat itu kebanyakan muncul di bioskop-bioskop maupun di televisi ruang keluarga, sehingga membuat anak seusia itu selalu intensif untuk menonton. *Superhero* tidak hanya dikenal dikalangan anak-anak tetapi juga ramai diperbincangkan dari kalangan orang dewasa. Ada beberapa karakter *Superhero* buatan produksi Marvel yang muncul pada saat itu yaitu *Superman*, *Batman*, *Captain America*, *Spiderman*, dan *Iron Man*, *X-Men*, *hulk*, *fantastic four* dan Indonesia juga memiliki *Superhero* seperti Pandawa Lima, Gatot Kaca, Gundala Putra Petir, Godam, Merpati, dan Aquanus.

¹ Soedarso Sp., *Tinjauan Seni, Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*, (Yogyakarta : Dayar Sana, 1990), p.2.

Kebanyakan kisah *Superhero* dilatarbelakangi oleh kejahatan-kejahatan di dunia, secara tidak langsung narasi dalam kisah tersebut mengajak penggemar film *Superhero* untuk berimajinasi dan berfantasi tentang figur manusia yang memiliki kekuatan super dari alam. Dalam kisahnya pahlawan super selalu memerangi perbuatan-perbuatan jahat dari seseorang yang ingin berkuasa di dalam berbagai aspek kehidupan baik dari sisi Politik, Ekonomi, Sosial, Budaya, dan Sejarah, sehingga dari banyak polemik berkepanjangan itu muncul tokoh utama sebagai penyelamat umat manusia di dunia. *Superhero* dihadirkan dalam permasalahan yang nyata seperti di kehidupan sehari-hari dengan pengungkapannya melalui fantasi dan imajinasi sehingga itulah salah satu penyebab *Superhero* sangat diminati anak-anak.

Perkembangan dari film dan komik *Superhero* tersebut banyak berpengaruh terhadap permainan anak-anak, baik dari segi *fashion*, benda permainan dan cara bermainnya. Benda-benda yang terkena pengaruh karakter *Superhero* itu yaitu: tas, sepatu, sandal, *T-shirt*, kostum teater, topi, pin, mug, *toys* (boneka), permainan kartu, uang mainan, stiker, tato mainan, sampai buku, dan alat tulis. Beragamnya perkembangan industri membuat anak-anak begitu terkesan dengan benda-benda tersebut. Bagi seorang anak yang gemar mengkoleksi benda-benda yang berjenis *Superhero* tidak sabar untuk memamerkan kepada teman-temannya, barangkali terlalu bersemangat dan senang, benda-benda tersebut akan menjadi beban pikiran secara terus-menerus sehingga menjadi mimpi buruk disaat tidur.

Ketertarikan tentang film *Superhero* memberi sebuah inspirasi dan imajinasi ketika saat bermain dengan teman-teman sebaya saat itu. Sosok gagah dan perkasa dalam tokoh pahlawan super itu menarik perhatian bagi seorang anak baik secara figur, peran, kostum, dan kisahnya. Pengalaman tersebut menjadi sebuah fantasi dalam permainan saat berperan menjadi tokoh pahlawan super. Walau ada yang memilih menjadi peran antagonis atau protagonis tetap saja permainan itu berlangsung dengan riang gembira. Pengaruh permainan itu hingga memunculkan kreatifitas dalam pemilihan material sederhana seperti (kardus, kayu usang, kaleng bekas, batang daun pisang) untuk dijadikan properti dalam membuat senjata untuk melengkapi permainan, yang seakan-akan menjadi seorang *Superhero* yang sesungguhnya.

Imajinasi yang muncul ketika ada keseriusan dalam menekuni berbagai hal yang diminatinya seperti bermain dan menggambar, terwujud dalam ekspresi kebebasan. Tumbuhnya kebebasan memunculkan spirit dan rasa percaya diri yang kuat dalam pertumbuhan mental. Bermain adalah sebuah tradisi (kebiasaan) yang secara intuitif dan naluriah selalu berkembang sesuai jamannya dalam pergaulan anak. Ketika permainan berlangsung ada sebuah pertarungan ego diantara anak-anak yang hanya mengerti sebatas menang dan kalah, hanya yang kuat mental saja yang bisa bertahan dan menang di dalam permainan tersebut. Hal yang sangat menarik adalah bagaimana cara untuk menjadi seseorang pemenang. Suatu hal yang wajar mengapa anak se-usia tujuh tahun memiliki ego yang sangat tinggi sebab anak-anak belum mengerti untuk menentukan perbuatan baik atau buruk.

Butuh proses pembelajaran untuk menjadi dewasa sebab orang usia dewasa belum tentu menyadari dari kedewasaan tersebut.

Selain itu *Superhero* juga menginspirasi baik dari perspektif moralitas dalam kisahnya, terkadang anak se-usia tujuh tahun belum mengerti sepenuhnya tentang apa yang disampaikan dalam kisah film itu. Terkadang *Superhero* juga menampilkan aksi-aksi kekerasan di dalam kisahnya. Sebenarnya suatu tontonan yang banyak mengandung pertentangan perkeltahan di dalamnya tidak baik bagi tumbuh kembang anak. Hal yang terpenting bagi perkembangan anak adalah edukasi dimana anak se-usia itu sangat rentan terhadap informasi. Saat ini tentunya orang tua haruslah cerdas berperan penuh dalam mendampingi kebutuhan anak.

Memasuki masa remaja, kenangan tersebut masih teringat kembali tentang kegagahan dari karakter *Superhero* sehingga isi buku tulis hanya dipenuhi dengan corat-coret gambar pahlawan super. Kesenangan menggambar saat sekolah di bangku SMP ketika di dalam jam belajar berlangsung memberi kenikmatan dan keasikan tersendiri dengan menggaratkan garis di dalam kertas buku. Menggambar menimbulkan perasaan nyaman bahkan dalam pelajaran di kelas seringkali tidak memperdulikan guru saat menjelaskan mata pelajaran di dalam kelas. Pada saat proses pelajaran dimulai cenderung memilih corat-coret buku dari pada ngobrol dengan teman sebangku karena dengan ngobrol pasti akan terlihat dari depan dan akan ditegur oleh guru. Memang waktu itu di dalam pikiran hanya terbayang aktifitas saat-saat pulang sekolah saja tidak ada keseriusan untuk belajar dan hanya ingin bermain.

Mulai beranjak dewasa hingga kuliah juga tetap tertarik dengan figur dari *Superhero* setidaknya dari *Superhero* bisa berimajinasi dan berfantasi dalam menciptakan dari sebuah karya. Saat memasuki kuliah Lukis Lanjut I di ISI Yogyakarta adalah tahap dimana *Superhero* sudah mulai hadir di kanvas dengan menggunakan bentuk-bentuk Wayang Kamasan. Beragam karakter wayang juga menginspirasi baik dari sesi visual dan kisahnya. Wayang merupakan warisan leluhur bangsa indonesia yang memiliki nilai estetis dan filosofis serta mengandung syarat arti dan makna.

Cerita pewayangan memiliki versi yang berbeda dari setiap daerah, sebab wayang merupakan bagian mitologi indonesia yang memiliki misteri sejarah sehingga dari jaman ke jaman wayang masih dikenal masyarakat. Dalam hal ini wayang memiliki makna (bayangan) dan sebuah (penggambaran sosok manusia) sehingga dalam cerita pewayangan mengisahkan dinamika kehidupan yang memiliki konflik-konflik permasalahan personal di dalam peran masing-masing. Karakter wayang menjadi kisah drama yang kolosal penuh tragedi dalam adegannya, sehingga wayang secara tidak langsung sudah memberi pengalaman yang menarik saat proses pembuatan karya sebab bentuk-bentuk yang disenangi akan memacu dan menjadikan dorongan batin secara intuitif dalam berkarya. Ketidak sengaja memunculkan kreatifitas yang membebaskan pikiran dan perasaan dalam memunculkan bentuk-bentuk imajinatif sebagai objek pendukungnya. Kesenangan tersebut memberi sebuah perasaan baru dalam tahap proses penciptaan, sehingga memberi spirit yang kuat didalamnya.

Kehidupan sehari-hari tidak lepas dari sebuah pengalaman sebab pengalaman itu adalah sebuah proses untuk menjadi dewasa, demikian juga tentang liku-liku kehidupan yang telah mengalami perubahan secara global di berbagai belahan dunia manapun.

Saat ini kita hidup dalam sebuah zaman yang kerap disebut sebagai globalisasi. Suatu era dimana telah terjadi proses penyeragaman format budaya, politik, sosial, dan ekonomi pada masyarakat belahan dunia manapun. Globalisasi adalah era yang mana jarak, ruang dan waktu tidak lagi membatasi ruang gerak individu untuk menjelajahi setiap sudut bumi yang kita tempati ini dan berinteraksi dengan individu lain dari mana pun. Batas-batas geografis telah hilang (*borderless*), dunia bisa dilipat oleh siapapun yang berkepentingan dengannya. Kita hidup dalam sebuah Desa Buana (*global village*), dimana bumi tidak lagi bundar, melainkan datar. *The world is flat* (Thomas Friedman)²

Pengaruh tersebut dialami dari berbagai kalangan masyarakat atas, menengah dan bawah. Pengaruh mulai dirasakan dari remaja hingga orang tua. Sebuah perilaku yang terjadi seperti disaat mabuk berat karena alkohol, bersengketa tanah, berebut warisan antar keluarga, perang saudara, kerusuhan, merampok, berjudi, korupsi hingga kisah perselingkuhan. Hal tersebut merupakan tantangan besar bagi semua golongan masyarakat dimanapun yang sedang mengalami permasalahan tersebut. Lunturnya kesadaran rasa untuk saling menjaga menjadi alasan kenapa seseorang terpecah-pecah menjadi bagian kecil dalam masyarakat. Kecendrungan seseorang memilih pemikiran yang sejalan dan sehati untuk berkelompok di dalam pertemanan.

Dari permasalahan diatas menimbulkan kegelisahan tentang gaya hidup yang seakan menyimpang dari aturan hidup saat ini. Dampak dari permasalahan tersebut dilatarbelakangi oleh kekurangan daya pengendalian diri serta sikap

² Forum Penulis Muda Indonesia, *Kutu-kutu Media : Seksualitas dalam Globalisasi Media*, (Malang: Departemen Ilmu Komunikasi, 2010), p.23.

toleransi. Mungkin seseorang dapat membabitkan membantai beribu musuh-musuhnya, tetapi musuh dalam konteks ini bukan terletak pada objek (orang lain), musuh yang sebenarnya adalah ada pada dirinya. Sebuah tantangan besar bagaimana seseorang bisa menghadapi diri sendiri sebagai orang yang bijak dalam merumuskan masalahnya. Tidak bisa dipungkiri bahwa problem tersebut tidak mengenal ras, kasta, jabatan sebab hal tersebut bersifat luas dan ada dalam diri.

Pengamatan dan pengalaman tentang permasalahan yang ada dalam keseharian sangat menginspirasi untuk dijadikan dasar pijakan dalam penciptaan sebuah karya seni lukis. Ada banyak hal yang menarik dapat diekspresikan dalam proses kreatif dalam pemunculan ide. Kehidupan sehari-hari banyak yang bisa diungkap menjadi sebuah karya seperti pengalaman yang naif, lucu, kecewa, gembira, sinis, perang ambisi, ketertekanan, ketakutan, kemarahan, bahkan hal-hal yang bersifat sepele. Sebab dari sisi keseharian dapat merefleksi diri sehingga termotivasi untuk mengungkapkan kegelisahan dalam penciptaan karya seni lukis.

B. Rumusan Penciptaan

Setiap penciptaan suatu karya seni menghadirkan permasalahan yang menjadi dasar pijakan dalam proses penciptaan. Dalam proses penciptaan karya seni ini terdapat beberapa hal yang hendak diuraikan dan dianalisis dalam bentuk penulisan maupun karya seni. Beberapa hal yang menjadi permasalahan atau ide yang hendak diuraikan dalam bentuk tulisan maupun karya seni dalam tugas akhir ini adalah:

1. Mencoba merepresentasikan permasalahan sehari-hari melalui parodi *Superhero*.
2. Berusaha mevisualisasikan karakter *Superhero* dalam citra baru.

C. Tujuan dan manfaat

1. Tujuan :

Adapun tujuan dari penulisan dari Tugas Akhir ini, yaitu:

- a. Mengingat agar dipahami bahwa *Superhero* tidak selalu bersifat positif ada sisi-sisi negatif yang belum di ungkap sehingga menjadikan sebuah tema yang berbeda dari kisah heroik pada umumnya.
- b. Sebagai sarana pengekspresian ide-ide, fantasi, dan imajinasi dalam mewujudkan karakter *Superhero* untuk dijadikan citra yang baru sebagai bahasa ungkap yang tepat melalui bentuk, makna, dan simbol yang mengandung unsur-unsur negatif berkaitan erat dengan permasalahan di atas.

2. Manfaat :

Adapun manfaat dalam pelaksanaan Tugas Akhir Karya Seni ini, yaitu:

- a. Sebagai sarana refleksi penyadaran untuk mengingat dalam memahami permasalahan di sekitar lingkungan sendiri sehingga masyarakat dapat memahami pentingnya tentang nilai-nilai toleransi dalam berperilaku antar sesama umat manusia dalam menghadapi perbedaan terutama di

negara sendiri yaitu, Indonesia. Negara Indonesia sangat rentan terhadap konflik antar suku, ras, dan agama.

- b. Sebagai syarat kelulusan S1 dalam menempuh program studi S1 Fakultas Seni Rupa, jurusan Seni Murni di ISI Yogyakarta, serta memberikan kontribusi pada perkembangan seni lukis Indonesia.

D. Makna Judul

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam pengertian judul mengenai **“Representasi Parodi *Superhero* Dalam Penciptaan Seni Lukis”** maka definisi dari kata atau istilah yang digunakan dalam judul tersebut ditegaskan sebagai berikut:

REPRESENTASI

Dari Kamus Ilmiah Populer

“Gambaran:perwakilan”.³

Menurut Jakob Sumardjo

“Representasi adalah karya seni yang lahir karena adanya seniman yang menghadirkan karya tersebut. Disebut demikian karena memang dalam prosesnya seniman bersinggungan dengan kenyataan objektif di luar dirinya atau kenyataan yang ada dalam dirinya”.⁴

PARODI

Dari Kamus Besar Bahasa Indonesia

³Pius A Partanto, dan M. Dahlan Al Barry, *Kamus Ilmiah Populer*, (Surabaya:Arkola, 1994), p. 670.

⁴ Jakob Sumardjo, *Filsafat Seni*, (Bandung: Penerbit ITB, 2000), p.45.

Karya sastra atau seni yang dengan sengaja menirukan gaya, kata penulis, atau pencipta lain dengan maksud mencari efek kejenakaan atau cemooh.⁵

SUPERHERO

Dari Kamus Besar Bahasa Indonesia

Figur atau Tokoh yang memiliki kekuatan khusus dan sarat dengan sifat kepahlawanan.⁶

DALAM

“Bagian yang di dalam”.⁷

PENCIPTAAN

Menurut Soedarso Sp.

Penciptaan adalah berasal dari kata kerja “cipta” yang artinya imajinasi untuk membuat suatu karya, membuat sesuatu yang baru yang belum pernah ada.⁸

SENI LUKIS

Menurut Soedarso Sp. seni lukis merupakan:

“Suatu pengucapan pengalaman artistik yang ditumpahkan dalam bidang dua dimensional dengan menggunakan garis dan warna”.⁹

⁵Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Ed IV, (Jakarta:Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama,2008), p.1023.

⁶Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Ed IV, (Jakarta:Balai Pustaka,2005), p.510.

⁷Suharso dan Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Semarang:Widya Karya, 2009), p. 114.

⁸ Soedarso SP., *Tinjauan Seni: Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*, (Yogyakarta:Saku Dayar Sana, 1990), p. 109.

⁹Soedarso Sp., *Op.Cit.*, p.11.

Kesimpulan dari penjelasan di atas mengenai penegasan judul **“Representasi Parodi *Superhero* Dalam Penciptaan Seni Lukis”** adalah perwujudan kembali karakter *Superhero* dengan maksud mencari efek kejenakaan atau cemooh untuk mengisahkan pengalaman dan permasalahan sehari-hari melalui bentuk-bentuk personal sebagai pokok pikiran dalam penciptaan karya dua dimensi dalam wujud lukisan.

